

# PERANCANGAN BUKU INFORMASI TENTANG JAMU SEBAGAI BENTUK PELESTARIAN WARISAN BUDAYA INDONESIA

Oleh:

**Yana Erlyana. S.Sn., MM**  
*Universitas Bunda Mulia, Jakarta*  
[yerlyana@bundamulia.ac.id](mailto:yerlyana@bundamulia.ac.id)

## Ringkasan

Indonesia merupakan salah satu negara yang terkenal dengan keanekaragaman hayatinya. Tanaman dan tumbuh-tumbuhan dimanfaatkan oleh masyarakat Indonesia dalam berbagai bidang, di antaranya adalah kerajinan, kuliner, kosmetik, sampai pengobatan. Pemanfaatan paling intens pada tumbuh-tumbuhan adalah untuk bidang medis atau pengobatan. Dinyatakan dalam laporan Menkes bahwa Indonesia memiliki kurang lebih 7.000 spesies tanaman obat, 1.000 di antaranya telah dimanfaatkan sebagai obat tradisional. Obat tradisional yang berasal dari bahan tumbuh-tumbuhan ini akrab disebut sebagai jamu. Jamu merupakan aset bangsa yang harus terus dikembangkan karena jamu tidak hanya sebagai obat tradisional, juga sebagai warisan budaya yang menyentuh aspek ekonomi dan sosial.

Penelitian ini akan dilakukan dengan studi kepustakaan mengenai Jamu dan teori yang terkait. Pengumpulan data juga dilakukan dengan observasi secara langsung di berbagai tempat yang menjadi sumber Jamu seperti Desa Sukoharjo, Jawa Tengah. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis akan merancang sebuah buku informasi tentang jamu, yang bertujuan untuk memberikan informasi serta menyajikan keanekaragaman jamu warisan budaya Indonesia yang di rancang dengan baik dari segi sisi desain komunikasi visual.

Konsep visual buku informasi ini sederhana banyak memberikan ruang kosong/bagian putih aara terlihat clean dan modern. Didukung dengan ilustrasi dan fotografi sehingga dapat menjadi nilai jual lebih dari buku. Dipadukan juga dengan ornament dalam bentuk vector yang merupakan stilasi bentuk untuk simbolisasi bagian dari tanaman. Perancangan buku informasi tentang jamu ini sebagai bentuk apresiasi anak bangsa terhadap warisan budaya Indonesia serta bertujuan meningkatkan minat generasi muda terhadap pelestarian jamu.

**Kata kunci:** buku, informasi, jamu.

## Abstrac

*Indonesia is one of the countries that is famous for its biodiversity. Plants and plants are used by the Indonesian people in various fields, including crafts, culinary, cosmetics, to medicine. The most intense use of plants is for the medical field or treatment. It was stated in the Menkes report that Indonesia has approximately 7,000 species of medicinal plants, 1,000 of which have been used as traditional medicine. Traditional medicines derived from these plant ingredients are commonly referred to as jamu. Herbal medicine is a nation's asset that must continue to be developed because herbal medicine is not only a traditional medicine, it is also a cultural heritage that touches economic and social aspects.*

*This research will be carried out with a literature study on herbs and related theories. Data collection was also carried out by direct observation in various places that became sources of Jamu such*

*as Sukoharjo Village, Central Java. Based on the above background, the author will design an information book about herbal medicine, which aims to provide information and present the diversity of Indonesian herbal heritage that is well designed in terms of the visual communication design side.*

*The visual concept of this information book is simple gives a lot of free space / white parts to make it look clean and modern. Supported with illustrations and photography so that it can be a selling point more than books. Also combined with ornament in the form of a vector which is a stylized form to symbolize parts of a plant. The design of information books about herbal medicine is a form of appreciation of the nation's children for Indonesia's cultural heritage and aims to increase the interest of young people in the preservation of herbal medicine.*

**Keywords:** books, information, herbs

---

## A. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang terkenal dengan keanekaragaman hayatinya. Tanaman dan tumbuh-tumbuhan dimanfaatkan oleh masyarakat Indonesia dalam berbagai bidang, di antaranya adalah kerajinan, kuliner, kosmetik, sampai pengobatan. Pemanfaatan paling intens pada tumbuh-tumbuhan adalah untuk bidang medis atau pengobatan. Dinyatakan dalam laporan Menkes bahwa Indonesia memiliki kurang lebih 7.000 spesies tanaman obat, 1.000 di antaranya telah dimanfaatkan sebagai obat tradisional. Obat tradisional yang berasal dari bahan tumbuh-tumbuhan ini akrab disebut sebagai jamu. Jamu adalah obat tradisional berbahan alami warisan budaya yang telah diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi untuk kesehatan. Pengertian jamu dalam Permenkes No.003/Menkes/Per/I/2010 adalah bahan atau ramuan bahan yang berupa tumbuhan, bahan hewan, bahan mineral, se-

diaan sarian (galenik), atau campuran dari bahan tersebut yang secara turun-temurun telah digunakan untuk pengobatan, dan dapat diterapkan sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat. Sebagian besar masyarakat mengkonsumsi jamu karena dipercaya memberikan andil yang cukup besar terhadap kesehatan baik untuk pencegahan dan pengobatan terhadap suatu penyakit maupun dalam hal menjaga kebugaran, kecantikan dan meningkatkan stamina tubuh.

Data WHO tahun 2005 menyebutkan, sebanyak 75-80 persen penduduk dunia pernah menggunakan obat tradisional atau herbal. Di Indonesia, menurut Ketua Perhimpunan Dokter Herbal Medik Indonesia (PDHMI), dr Hardhi Pranata, penggunaan herbal untuk pengobatan dan obat tradisional sudah dilakukan sejak jaman kerajaan Majapahit, diperkirakan sejak 1300 tahun yang lalu. Ini diturunkan dari satu generasi ke

generasi seperti yang tergambarkan dan tertuliskan dalam beberapa prasasti dan relief bahwa tradisi minum jamu tradisional merupakan budaya turun menurun dari leluhur kita.

Perkembangan industri jamu di Indonesia sendiri baru dimulai Sekitar tahun 1900-an dimana pabrik-pabrik jamu besar mulai berdiri di Indonesia seperti Jamu Jago, Mustika Ratu, Nyonya Meneer, Leo, Sido Muncul, Jamu Simona, Jamu Borobudur, Jamu Dami, Jamu Air Mancur, Jamu Pusaka Ambon, Jamu Bukit Mentjos, dan tenaga Tani Farma. Hingga saat ini keberadaan jamu terus berkembang, hal ini tercermin pada permintaan terhadap jamu yang terus mengalami peningkatan dibandingkan beberapa tahun sebelumnya, tetapi apabila dibandingkan dengan permintaan obat modern dari industri farmasi nasional, permintaan produk jamu masih kalah jauh. Jamu merupakan aset bangsa yang harus terus dikembangkan karena jamu tidak hanya sebagai obat tradisional, juga sebagai warisan budaya yang menyentuh aspek ekonomi dan sosial.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis akan merancang sebuah buku informasi tentang jamu yang berisikan sejarah, perkembangan, keanekaragaman, hingga khasiat penggunaan jamu yang

bertujuan menjadi sebuah media informasi yang dapat menjangkau generasi muda untuk mengenal jamu. Dengan perancangan buku informasi tentang jamu ini diharapkan dapat meningkatkan minat pengguna jamu dan melestarikan suatu warisan budaya Indonesia.

## **B. METODE**

### Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Metode penelitian yang diterapkan adalah metode kualitatif deskriptif yang menggambarkan fakta secara sistematis sifat dari suatu objek, dalam hal ini adalah fakta jamu. Data gambar berupa hasil fotografi yang dikumpulkan lalu dianalisa dengan proses identifikasi, dan kategorisasi sehingga dapat disusun sebuah kerangka isi buku yang menarik. Kemudian akan dilanjutkan pada sebuah perancangan buku informasi yang terkonsep dengan baik pada penggunaan berbagai elemen grafis lainnya yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain.

### Pustaka

### Desain Grafis

Adityawan (2010:24), desain grafis adalah proses merancang gambar atau bentuk-bentuk visual dwimatra dua dimensi, untuk kepentingan proses komunikasi yang fungsional dan efektif. Desain grafis sangat penting dalam membentuk suatu proses komunikasi visual, sehingga

menghasilkan suatu rancangan informasi yang dapat dimengerti dari sudut pandang penglihatan atau visual. Tiga fungsi utama desain grafis menurut LivingSton, adalah fungsi persuasi, fungsi informasi dan fungsi instruksi.

Ada 4 elemen dasar dalam desain grafis:

1. Ilustrasi
2. Fotografi
3. Simbol
4. Tipografi ( *head line*, *sub headline*, dan *body copy*).

Prinsip-prinsip desain membantu menentukan bagaimana menggunakan elemen desain. Ada empat prinsip desain: keseimbangan, penekanan, irama, dan kesatuan. Prinsip-prinsip dalam desain grafis membantu anda untuk menggabungkan berbagai elemen desain ke dalam tata letak yang baik.

#### a. Keseimbangan

Setiap elemen pada susunan visual berat yang telah ditentukan oleh ukurannya, kegelapan atau keringanan, dan ketebalan dari baris. Ada dua pendekatan dasar pendidikan desain untuk menyeimbangkan. Yang pertama adalah keseimbangan simetris yang merupakan susunan dari elemen agar merata ke kiri dan ke kanan dari pusat. Yang kedua adalah keseimbangan asimetris yang merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang

sama di setiap sisi halaman. Warna, nilai, ukuran, bentuk, dan tekstur dapat digunakan sebagai unsur *balancing*. Simetris bisa menjadi kekuatan dan stabilitas publikasi, presentasi, dan situs web. Asimetris dapat menyiratkan kontras, berbagai gerakan, mengejutkan dll. Hal ini cocok untuk modern dan publikasi hiburan, presentasi, dan situs web.

#### b. Irama

*Rhythm*/Irama adalah pola berulang yang dibuat oleh unsur-unsur yang berbeda-beda. Pengulangan (mengulangi unsur serupa dalam cara yang konsisten) dan variasi (perubahan dalam bentuk, ukuran, posisi atau elemen) adalah kunci untuk visual ritme. Menempatkan elemen dalam sebuah layout secara berkala membuat halus, dan bahkan ritme yang tenang, santai moods. Sudden perubahan pada ukuran dan jarak antara unsur membuat cepat, ritme hidup dan suasana hati yang menyenangkan.

#### c. Penekanan

Penekanan yang berdiri atau mendapat perhatian pertama. Tata letak setiap kebutuhan yang penting untuk menarik para pembaca mata atau komunitas desain ke bagian penting dari tata letak. Terlalu banyak fokus poin kekalahan tujuan. Umumnya, yang penting dibuat ketika salah satu unsur yang berbeda dari yang lainnya.

### Layout

Ambrose dan Harris (2005:22), *layout* adalah penyusunan elemen-elemen desain yang berhubungan dengan tata ruang dan sesuai dengan skema estetika secara keseluruhan. Tujuan penempatan elemen-elemen desain pada suatu *layout* sangat berperan penting dan harus komunikatif. Hal ini adalah cara agar dapat memudahkan pembaca atau penerima informasi dapat menerima dengan mudah informasi yang disajikan.

Rustan (2008:73), prinsip-prinsip *layout* dapat dianalogikan sebagai suatu formula untuk membuat suatu *layout* yang baik. Formula ini akan bekerja dan memberikan hasil yang maksimal bila diterapkan dengan seksama ditambah dengan latihan dan eksplorasi terus menerus. Prinsip dasar *layout* adalah juga prinsip dasar desain grafis, antara lain: *Sequence*/urutan, *emphasis*/penekanan, *balance*/keseimbangan, *unity*/kesatuan.

### Margin dan Grid

Rustan (2008:64), *margin* menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen *layout*. Kalau kita jalan-jalan ke pantai, seringkali lihat ada tonggak tonggak yang dipancangkan di laut sebagai batas aman untuk berenang, *margin* juga berfungsi sama seperti itu.

*Margin* mencegah agar elemen

elemen *layout* tidak terlalu jauh ke pinggir halaman. Karena hal tersebut secara estetika kurang menguntungkan atau lebih parah lagi elemen *layout* terpotong pada saat pencetakan. Namun ada juga yang sengaja meletakkan elemen *layout* jauh ke pinggir halaman bila memang konsep desain tersebut mengharuskan demikian dan sudah melalui pertimbangan estetis sebelumnya.

Rustan (2008:68) *Grid* adalah alat bantu yang sangat bermanfaat dalam *melayout*. *Grid* mempermudah kita menentukan dimana harus meletakkan elemen *layout* dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout* terlebih untuk karya desain yang mempunyai beberapa halaman.

Dalam membuat *grid*, kita membagi halaman menjadi beberapa kolom dengan garis-garis vertikal, dan ada juga horisontal. Sedangkan untuk merancanganya harus mempertimbangkan faktor-faktor berikut: berapa ukuran dan bentuk bidangnya, apa konsep dan *style* desainnya, berapa ukuran huruf yang akan dipakai, berapa banyak isinya/informasi yang ingin dicantumkan, dan lain-lain.

### Publikasi Buku

Rustan (2008:122), buku berisi lembaran halaman yang cukup banyak, sehingga

lebih tebal daripada *booklet*. Berbeda dengan *booklet* yang bisa dijilid hanya dengan steples atau bisa juga tidak dijilid karena cuma terdiri dari beberapa lembar, ada buku penjilidan yang baik merupakan keharusan agar lembar-lembar kertasnya tidak tercerai-berai.

Fungsi buku adalah menyampaikan informasi, berupa cerita, pengetahuan, laporan, dan lain-lain. Buku dapat menampung banyak sekali informasi, tergantung jumlah halaman yang dimilikinya. Sebagian besar elemen-elemen *layout* digunakan dalam buku. Karena pada umumnya elemen terbanyak adalah *bodytext*, maka perlu perhatian khusus dalam memilih dan menatanya.

#### Teori Ilustrasi

Menurut Sigit Santoso, ilustrasi berasal dari kata Latin "*illustre*" yang artinya menerangkan. Ilustrasi dapat berupa gambar, simbol, relief, atau *music* yang bertujuan untuk mengkomunikasikan atau menjelaskan sesuatu. Ilustrasi memiliki tiga fungsi, yaitu ilustrasi sebagai informasi, ilustrasi sebagai dekorasi, dan ilustrasi sebagai komentar (Simmon Jennings, 1988, p9).

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### Penetapan Perancangan

Perancangan buku ini bertujuan untuk mengubah pandangan masyarakat

terhadap buku dengan tema "Jamu" yang berkesan membosankan menjadi lebih menarik, yang tidak hanya dari segi estetikanya saja tapi juga kelengkapan informasi mengenai jamu yang diangkat. Dengan adanya perubahan buku menjadi lebih menarik ini diharapkan agar masyarakat sasaran dapat tertarik untuk membaca buku jamu, sehingga tradisi meminum jamu dapat tetap terlestarikan terutama pada generasi muda. Buku ini memiliki isi yang dibagi menjadi beberapa bagian agar memudahkan pembaca dalam membaca buku informasi ini, diantaranya:

- Bagian pertama: menjelaskan asal mula dan makna jamu
- Bagian kedua: menjelaskan sejarah singkat dan perkembangan jamu saat ini
- Bagian ketiga: jenis-jenis jamu yang dikenal sebagai jamu gendong
- Bagian keempat: jenis-jenis tanaman jamu yang mudah ditemukan, manfaat kegunaan tanaman tersebut dan resep penggunaannya.

Konsep visual buku informasi ini sederhana banyak memberikan ruang kosong/bagian putih agar terlihat *clean* dan modern. Didukung dengan ilustrasi sederhana dengan pengayaan manual dan digital sehingga dapat menjadi nilai jual lebih dari buku, juga didukung dengan

fotografi dari tanaman jamu yang dibahas agar lebih bervariasi dalam penyajian secara visualnya. Dipadukan juga dengan ornament dalam bentuk vector yang merupakan stilasi bentuk untuk simbolisasi bagian dari tanaman.

Buku informasi ini dirancang dengan ukuran Buku A5 (14,8 cm x 21 cm) untuk mempermudah pemegangan buku (handy).

#### Look, Tone, Mood dan Manner

- Minimalis, karena buku ini ingin menampilkan desain yang clean dengan banyak bermain ruang kosong sehingga target audience terpusat pada informasi yang disampaikan.
- Natural, menggunakan ilustrasi digital paint dengan efek cat air dan penekanan warna-warna yang alami.
- Elegan & Modern, karena disesuaikan dengan target audience untuk menengah ke atas dan juga menampilkan kesan ringan.



gambar 1. Moodboard

#### Hasil Perancangan

##### Image

Unsur visual pada buku informasi jamu ini berasal dari ilustrasi tanaman jamu, menggunakan perpaduan antara teknik ilustrasi manual dan digital painting dengan penegasan efek cat air.



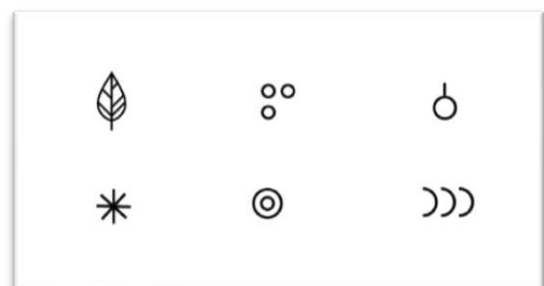
gambar 2. Ilustrasi Tanaman Jamu

Fotografi diambil dengan jenis fotografi *still life*, untuk menunjukkan gambar asli dari tanaman obat yang diinformasikan dalam buku. gambar asli dari tanaman obat yang diinformasikan dalam buku.



gambar 3. Fotografi Tanaman Jamu

Vektor ornamen, sebagai simbol identitas dan image pendukung untuk memperkuat kesan modern.



gambar 4. Ornamen Vektor

### Tipografi

Sebagai salah satu bagian yang penting dalam desain, tipografi yang tepat sangat dibutuhkan untuk dapat mendukung pembuatan buku ini sehingga pembaca mendapatkan informasi dengan baik. Beberapa *font type* yang dipergunakan dalam buku ini antara lain:

Kirvy

A B C D E F G H I J K L M N O P Q  
R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i  
j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3  
4 5 6 7 8 9 0

Futura

A B C D E F G H I J K L M N O P Q  
R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j  
k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4  
5 6 7 8 9 0

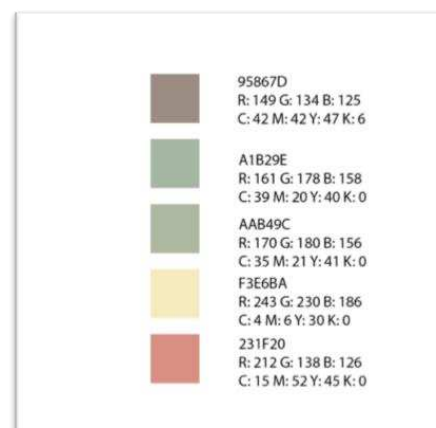
Minion Pro

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R  
S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m  
n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
0

### Warna

Warna merupakan elemen grafis yang sangat penting karena warna dapat memberikan efek psikologis bagi yang melihatnya. Pemilihan warna yang tepat sangat mempengaruhi nilai estetika bagi

suatu karya. Pada buku informasi jamu ini menggunakan dominasi dari warna-warna yang mengesankan warna-warna alam/natural. Penggunaan warna coklat terinspirasi dari batang tanaman dan warna ketika sebuah tanaman dikeringkan. Hal ini digunakan dalam penerapan warna buku ini karena pengolahan tanaman sangat sering dengan cara dikeringkan terlebih dahulu sebelum dimanfaatkan secara langsung. Sedangkan untuk warna hijau, kuning dan jingga menegaskan warna-warna yang banyak kita temukan di alam.



gambar 5. Warna

### Namestyle

#### Judul Buku “JAMU”

Penggunaan kata Jamu sendiri digunakan agar lebih *familiar* didengar maupun dilihat oleh target *audience*, selain itu kata “JAMU” juga sederhana dan langsung menggambarkan isi buku.





gambar 6. Judul Buku

### Sub-Judul

Pada sub-judul menegaskan kembali isi buku sebagai pemahaman lebih lanjut dari judul besar pada buku.



gambar 7. Sub-Judul Buku

### Tagline

Pada buku ini menggunakan sebuah tagline untuk meningkat nilai jual buku dan menjadi salah satu keyword buku yang melambangkan identitas buku tersebut.



gambar 8. Tagline Buku

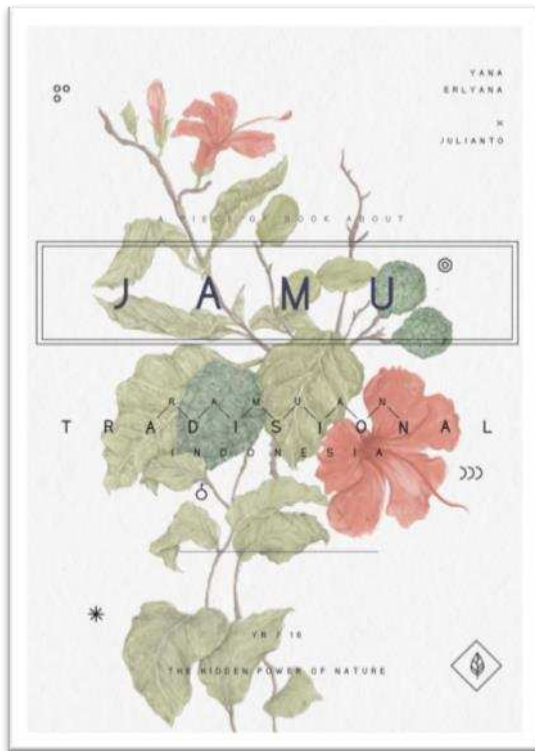
### Cover Buku

Konsep cover Jamu ini adalah menonjolkan sisi natural dan alami dari jamu Indonesia. Dimana cover ini menggunakan ilustrasi dari beberapa tanaman obat yang dapat merepresentasikan jamu yang berasal dari Indonesia.

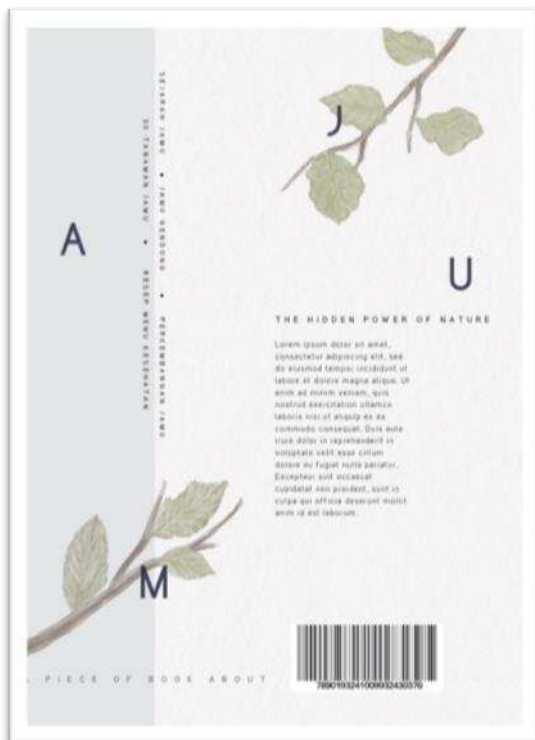
Beberapa tanaman obat itu pun dirangkai sedemikian rupa sehingga dapat membuat sebuah komposisi yang menyatu dan menarik. Tanaman obat yang digunakan pada cover jamu ini adalah Daun sirih, mengkudu, kembang sepatu, daun jeruk purut dan sambiloto.

Cover ini pun dikemas dalam bentuk lebih modern yaitu menggunakan tema minimalis, sehingga pesan dapat tersampaikan kepada audiens lebih tepat. Oleh Karena itu perancang menggunakan warna-warna yang alami bumi yang ringan.

Selain itu Cover memiliki beberapa simbol tersembunyi. Dimana sesuai dengan tagline dari buku Jamu ini adalah "The hidden power of nature" dimana perancang menyembunyikan beberapa simbol. Simbol-simbol ini sebagai ornament yang memiliki makna bahwa sebuah tanaman dan dimanfaatkan dari berbagai bagian, yaitu daun, bunga, biji, batang, rimpang dan buah.



gambar 9. Cover Depan Buku

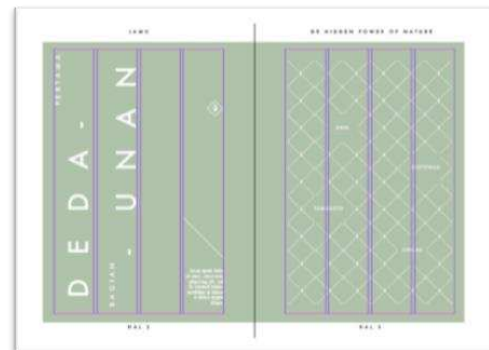


gambar 10. Cover Belakang Buku

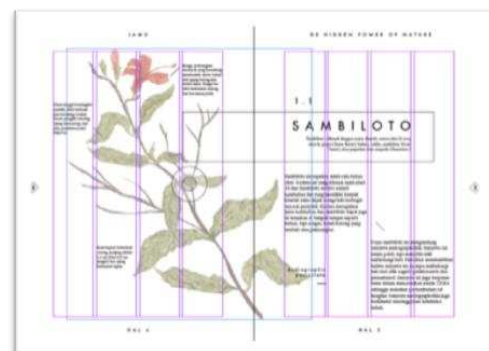
### Layout

Layout pada sebuah elemen desain sangat berperan penting dan harus komu-

nikatif dalam penerapannya. Pemilihan sebuah layout harus sesuai dengan konsep buku yang ingin diciptakan. Untuk itu penulis menggunakan layout simetris dengan bentuk Column Grids yang mana dengan menggunakan 4 kolom sehingga pembagian materi yang ingin disampaikan lebih jelas, seimbang dan tersusun rapi. Pada margin bagian inside, grid berjarak 2 cm agar bodytext tetap terbaca dan tidak terpotong oleh binding buku. Pada margin bagian atas, bawah dan bagian outside berjarak sama yaitu 2 cm untuk menjaga kesatuan dari desain, untuk gutter berjarak 0,5 cm agar tidak terlalu berdekatan dengan bodytext lainnya.



gambar 11. Contoh Layout 1



gambar 12. Contoh Layout 2



gambar 13. Contoh Layout 3

#### D. KESIMPULAN

Berdasarkan apa yang telah didapat oleh penulis dalam melakukan penelitian tentang jamu, bahwa sebagian dari masyarakat Indonesia terutama segmentasi yang dianalisa peneliti dalam penelitian ini mulai meninggalkan jamu. Serta adanya paradigma yang melekat di masyarakat bahwa jamu adalah pengobatan cara lama yang hanya dilakukan oleh kalangan tua saja. Sedangkan jamu merupakan bagian dari warisan budaya Indonesia yang patut dilestarikan dan dikembangkan.

Dalam merancang buku informasi ini diperlukan penelitian secara langsung untuk melihat kondisi dari pemasalahan yang didapat.

Pengumpulan informasi untuk isi buku pun harus dilakukan wawancara langsung dengan pihak terkait yang dapat dijadikan narasumber terpercaya serta memadukan data-data yang didapat secara studi kepustakaan untuk menegaskan keabsahan isi buku.

Perancangan sebuah buku informasi yang menarik dan memiliki nilai jual harus dilihat dari sisi calon pembaca buku. Dengan memadukan elemen-elemen visual yang sesuai dengan segmentasi untuk menarik minat dari target yang dituju.

#### E. DAFTAR PUSTAKA

- Adityawan, Arief. 2010. *Tinjauan Desain Grafis*. Jakarta: PT Concept Media.
- Ambrose, Gavin & Paul Harris. 2008. *Grid*. London: AVA Publishing.
- \_\_\_\_\_. 2005. *Layout*. London: AVA Publishing.
- Barthes, Roland. 1972. *Mythologies*. USA: Jonathan Cape.
- Beers, J. Susan. 2001. *Jamu: The Ancient Indonesia Art of Herbal Healing*. HK: Turtle Publishing
- Creswell, J. W. 1998. *Qualitatif Inquiry and Research Design*. California: Sage Publications, Inc.
- Cullen, Kristin. 2006. *Layout Workbook: A Real World Guide to Building Pages in Graphic Design*. USA: Rockport.
- Damera, Anne. 2007. *Color Basic*. Jakarta: Link & Match Graphic.
- Jefkins, Frank. 1997. *Periklanan*. Jakarta: Erlangga.
- Kusmiati, A. S., Pudjiastuti, & Suptandar, P. 1999. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.
- Petersson, Bryan. 2010. *Understanding Exposure: How to Shoot Great Photograph with Any Camera*, 3<sup>rd</sup> ed. Newyork: Crown Publishing.

- Rourkes, Nicholas. 1988. *Design Synectics, Stimulating Creativity in Design*. Massachusetts: Davis Publications.
- Rustan, Suryanto. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suryanto. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sachari, Agus. 2005. *Metodologi Penelitian Budaya Rupa: desain, arsitektur, seni rupa dan kriya*. Jakarta: Erlangga.
- Safanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Samara, Timothy. 2002. *Making and Breaking The Grid: A Graphic Design Workshop*. USA: Rockport.
- Steve, Bavister. 2004. *35mm Photography The Complete Guide*. North America: F&W Publication.
- Stevenson, George. 1992. *Graphics Art Encyclopedia*, 1<sup>st</sup> ed. Newyork